

AKTIVIERUNG MIT HILFE DES WAHR-FALSCH-SPIELS

Beim Wahr-Falsch-Spiel wird die Klasse in zwei Gruppen eingeteilt. Die einzelnen Schüler/innen entscheiden, ob eine Aussage wahr oder falsch ist und versuchen so schnell wie möglich, sich auf den entsprechenden Stuhl zu setzen. Für jede richtige Antwort erhält die entsprechende Gruppe einen Punkt.

Voraussetzung

→ keine besonderen Voraussetzungen

Vorbereitung

- Lehrkraft sucht Aussagen zum (aktuellen) Thema heraus, die man mit wahr/falsch beantworten kann, z.B. aus dem Fundamente-Buch
- zwei Schilder „wahr“ und „falsch“

Durchführung

1. Schritt

Die Lehrkraft teilt die Klasse in zwei Gruppen. Die Tische und Stühle werden im Klassenraum zur Seite gestellt. In der Mitte werden zwei Stühle mit den Schildern „wahr“ und „falsch“ positioniert. Jede Gruppe befindet sich auf einer Seite.

2. Schritt

Die Lehrkraft liest eine Aussage vor. Sobald man meint, zu wissen, ob die Aussage richtig oder falsch ist, rennt man zum jeweiligen Stuhl. Hat man sich für den richtigen Stuhl entschieden, erhält die Gruppe einen Punkt, sonst einen Minuspunkt. Es zählt die Antwort des schnellsten Schülers / der schnellsten Schülerin.

3. Schritt

Bei Unklarheiten und Unstimmigkeiten kann die Aussage im Plenum diskutiert werden.

Vorteile

- hohe Schüleraktivierung
- Bewegung sorgt für Abwechslung und Spaß
- Teammotivation
- schnelle Rückmeldung an die Lehrkraft, inwieweit die Schüler den Stoff verstanden haben

Möglichkeiten

- Einsatz am Stundenende für eine schnelle Lernstandserhebung
- Veränderung der Spielregeln, z.B. Gruppe stellt sich in einer Reihe auf und nur der vorderste Spieler darf rennen
- Schüler dürfen erst bei einem Signal loslaufen, so dass alle eine gewisse Bedenkzeit erhalten
- Schüler gruppieren sich um die Stühle, statt sich hinzusetzen; alle Antworten zählen